

# DRAGON BALL Z

## HYPER DIMENSION



INSTRUCTION BOOKLET  
MANUEL D'EMPLOI

TM

**SUPER NINTENDO**

ENTERTAINMENT SYSTEM

**BAN  
DAI**

[www.dragonballz.com](http://www.dragonballz.com)



CE SOCIAL EST VOTRE ASSURANCE-VALEUR  
MENTORES D'APPRENTISSAGE DE PROBLÈME ET QUI  
EST CONFORME AUX normes internationales  
d'assurance de fabrication, de qualité et  
sécurité de qualité. PROCHIPOUS CE  
SOCIAL, QUIQUE NOUS ACCORDERA LA  
ET DES ACCORDS POUR ASSURER LA  
TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER  
MARCHÉ. POUR LAVENT EN SYSTÈME

THESE QUALITY FEATURES, SET THE QUALITY OF  
THEIR CLOTHES AND ACCESSORIES APART.  
CLOTHING, ACCESSORIES, AND HOME DECOR ARE  
MADE WITH THE BEST MATERIALS, AND ARE THE  
RESULT OF THE CLOTHING DESIGNERS' DEDICATION  
TO CLOTHING, ACCESSORIES, AND HOME DECOR.  
THEY ARE THE LEADERS IN THE CLOTHING, ACCESSORIES,  
AND HOME DECOR INDUSTRY.

CUENTO BREBES Y LA TUA LAMPADA CHE  
MENTRANO AL VILLAGGIO DELLA VILLETTA DI  
CUENTO PRODUCETTO PROFESSIONE DI LAMPADA  
PER ACCENDERE IL CAMPO DI ACCADEMIA PER  
ASSOLUTAMENTE LA COMPLETÀ DELLA CAMPAGNA  
COSÌ IL TUA LAMPADA È MOLTO  
BELLISSIMA LAMPADA

During 1968, 12,000,000 bushels of wheat were sold by the Commodity Credit Corporation at \$1.175 per bushel. This is 100 percent above the 1967 price, which was \$1.065 per bushel. The 1968 price is 14 percent above the 1967 price. The 1968 price is 10 percent above the 1966 price.

Канд. Наук в области химии, к.т.н. по технологии обогащения и флотации, кандидат технических наук. Работает в институте с 1985 г. Заведует лабораторией обогащения и флотации, к.т.н. по теме: «Моделирование процессов флотации и обогащения полиметаллических руд». Кандидат технических наук по теме: «Моделирование процессов флотации и обогащения полиметаллических руд».

**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BROCHURE INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM. GAME PAK OR ACCESSORY.**

**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLÉE NINTENDO. LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.**

**MINNIES : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEZOGLICHENANLEITUNGEN, DIE BEWIEHL, DER MINNIE MAU HANDBUCH, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SODAFT DOROPFÄLTZ GURK!**

**ATTENZIONE: LEGGI ATTENTIVAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA COMPRESA PIANA IN USARE: IL TUE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.**

**ADVERTENCIA:** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ACOMPAÑANOS COM ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOORGEVU BT DIT PRODUKT IS MEELVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELLENSET OF HET ACCESSOIRE IN GELDWAAR WEDER ONTHOUDEN.**

GBB: LÄS NODERNA INNOM KÖRNINGSTURFÖRVARNA OCH FÖRVARHETSÅTGÄRDerna I FÖRSÄFTNINGSPRÅGANNA SOM MEDTÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT HANTERINGSYSTEM. APRIL 2018 TILL ELLER TILLHÖR.

**ADVARSEL:** LØB PÅ FORPLIGGELSEN INFORMASJONEN OG HØYTET MED SIKKERHEDSREGULER, DER FOLGET MED DETTE PRODUKT, FOR DU MEDSYNNDET AT BRUGTE NINTENDO HARDWARE-SYSTEMET PÅ EN PÅKOMMELIG TIL MØDE.

**VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTESEN KUULLIVAT KULLITTAJATRESDÖT JA HUOMAUTUSSEITI ENNES KÄYTÖNDAVAA LAITTEEN TELUUN JA/ tai MUIIN VAJASTEEN KÄYTÖÄ**

# SOMMAIRE

- 4 RESUME DU JEU
- 5 CONSEILS DE JEU
- 6 UTILISATION DES MANETTES
- 8 COMBAT
- 10 CHAMPIONNAT
- 11 ENTRAINEMENT ET OPTIONS
- 12 LES ECRANS
- 14 ELEMENTS NOUVEAUX DU JEU
- 16 PERSONNAGES ET PRESENTATION DES COMMANDES
- 30 TECHNIQUES SECRETES POUR GAGNER

## RESUME DU JEU

Les combattants se dirigent vers le nouveau champs de bataille. Outre les personnages comme Vegeta, Sangohan ou Santan qui avaient fait leur début avec Sangoku, de nouveaux personnages tels que Gotrunks, et Boubou font leur apparition. Grâce au nouveau système, les batailles sont encore plus réalistes. Si tu ne connaît pas encore DBZ, c'est le moment de le découvrir.



# CONSEILS DE JEU

Après avoir introduit la cartouche de jeu dans la console, mettre sur ON. A l'apparition de l'écran titre, appuies sur le bouton A pour faire apparaître l'écran de sélection MODE.

## MODE COMBAT (cf. p. 8)

Ce mode permet de combattre contre un adversaire que tu as choisi. Deux possibilités s'offrent à toi : combat contre l'ordinateur, ou contre l'autre joueur.



## MODE CHAMPIONNATS (cf. p. 10)

C'est le mode de style tournoi qui permet de désigner le gagnant parmi les huit personnages sélectionnés.



## MODE ENTRAINEMENT (cf. p. 11)

C'est un combat contre un adversaire immobilisé. De plus, ta force ne décroît pas. C'est le mode idéal pour s'exercer aux techniques de combat.



## OPTIONS (cf. p. 11)

Tu peux changer jusqu'à six paramètres tels que le son, la couleur de la scène etc...

DRAGON  
BALL Z



# UTILISATION DES MANETTES

Nous expliquons les commandes de l'écran de bataille. L'utilisation des commandes diffère légèrement selon qu'il s'agisse d'un combat sur terre ou dans l'air. En ce qui concerne le fonctionnement des écrans autres que ceux des batailles, regarde les explications dans les différents modes.

## <MOUVEMENTS DE BASE>

### Boutons R ou L

Avec la croix + donne déplacement rapide.



BOUTONS	
+	Mouvement avant
- +	Mouvement arrière. Garde contre une attaque ennemie
-	Sur terre: saut En l'air: mouvement descendant
+	Sur terre: s'accouper En l'air: mouvement descendant

<b>START</b>	<b>PAUSE</b>
<b>BOUTON Y</b>	<b>COUP DE POING</b>
<b>BOUTON B</b>	<b>COUP DE PIED</b>
<b>SELECT</b>	<b>PAS d'UTILISATION</b>

<b>BOUTON A</b>
Coups spéciaux
<b>BOUTON X</b>
Chiqueraude

L'intensité de l'éclair d'énergie varie selon la durée de la pression sur le bouton A



Toutes les fonctions de la croix sont prévues pour un adversaire tourné vers la droite.

## <MOUVEMENTS SPECIAUX>

### BATAILLES SUR TERRE ET DANS L'AIR

• + B: restaurer le compteur de vie



• + X: projection vers le haut  
 • + Z: projection vers le bas  
 • + A: projection intense

### BATAILLE SUR TERRE UNIQUEMENT

• + A: Petit saut avant  
 • + S: Petit saut arrière  
 A/Baser Y ou B pour projeter ton adversaire vers le haut et continuer à frapper pour qu'il ne touche pas terre.

• C + Y ou B  
 • Prise trois dimensions. Pour un personnage tourné vers la gauche, utiliser B au lieu de C.  
 • En l' approchant : croix + + B  
 technique de lancement.

### BATAILLE DANS L'AIR UNIQUEMENT

• + Y ou B: attaque vers le haut

• + Z ou A: attaque vers le bas

## FONCTIONS PENDANT LES BATAILLES RUSH

La bataille Rush commence quand toi et ton adversaire donnez des coups de pied ou de poing simultanément. Dans ce cas précis, les commandes diffèrent sur terre et dans l'air.

### BATAILLE SUR TERRE

Appuies le plus rapidement possible sur A

### BATAILLE DANS L'AIR

Le personnage qui a le moins de vies attaque le premier. A chaque attaque, il existe une défense: X pour A et Y pour B.

#### ATTAQUE

- : Succession bâties d'énergie
- : Prise type kamohameha

#### DEFENSE

- X: Chiquenaude
- Y: Esquive

# MODE COMBAT

En mode combat, tu peux choisir ton adversaire et le lieu de combat. De plus, tu fixes librement la valeur du handicap.

**JEU CONTRE L'ORDINATEUR  
(VS ORD)**  
**OU CONTRE UN JOUEUR (VS 2P)**  
 Choisir le mode souhaité à l'aide de la croix, valider avec le bouton A. Si tu es tout seul à jouer "VS ORD" si tu joues avec des amis, sélectionne VS 2P.



VS 2P  
VS ORD

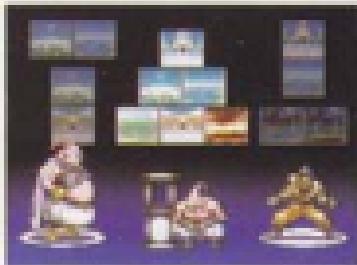


## CHOIX DES PERSONNAGES

Choisis ton personnage en faisant glisser le curseur à l'aide de la croix, valide avec le bouton A. En mode "VS ORD", tu peux choisir ton adversaire. En mode "VS 2P" chacun choisit.

## CHOIX DE LA SCENE DE COMBAT

Choisis ton lieu préféré parmi les 5 différents types de scènes. Dans la scène, tu peux avoir des combats dans l'air ou des combats seulement sur terre. Choisis avec la croix, et valide avec le bouton A.



## CHOIX DU HANDICAP

A droite ou à gauche du bouton, la valeur des handicaps peut être modifiée. Plus les valeurs de la force, de l'attaque ou de la défense sont élevées, plus c'est favorable. De plus, plus le niveau de l'ordinateur (NIV. ORD.) est élevé, plus le personnage de l'ordinateur est fort.

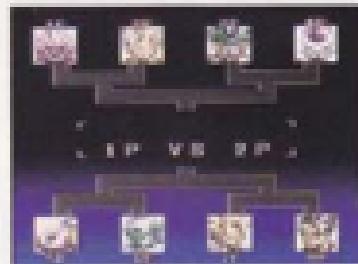
# CHAMPIONNATS

C'est une rencontre de type tournoi qui permet à huit combattants de rivaliser pour le titre du plus fort. Comme l'action se passe dans des lieux de championnats, tu ne peux pas décider du lieu. Les personnages participant aux championnats sont définis selon les modalités ci-dessous:



## AVEC LE BOUTON Y, ECHANGES AVEC L'ORDINATEUR

Le joueur a la possibilité de commander le personnage. Avec l'ordinateur, c'est l'ordinateur qui commande le personnage.



## CHOIX DU PERSONNAGE AVEC LA CROIX

Choisir le personnage participant et valider avec le bouton A.

## AVEC X, CHOIX DU PERSONNAGE LAISSE AU HASARD

Les personnages participant sont choisis automatiquement.

Quand les 8 personnages sont répartis selon les modalités ci-dessus, le tableau du tournoi est indiqué. Les combats ont lieu selon les rencontres indiquées par le tableau du tournoi.



# MODE ENTRAINEMENT

Le niveau de vie des personnages ne baisse pas. Permet de faire ses armes contre un ennemi immobile ou de s'exercer en combattant contre des amis. Le choix des personnages et des lieux de combats, se fait de la même manière que dans le mode combat.



## OPTIONS

Il est possible de déterminer certains paramètres de jeu. Fais-le à ton goût. De plus, tu peux utiliser librement les bruitages ou les musiques.



SON	EFFETS SPECIAUX	MUSIQUE
STEREOPHONIQUE	OFF	OFF
MONO	ON	ON
NOIR ET BLANC	OFF	OFF
PROJECTION	OFF	OFF
EFFET	OFF	OFF
SON	OFF	OFF

### ● SON:

Choix entre un son stéréo ou un son mono.

### ● COULEUR DE SCÈNE:

Il est possible de modifier l'ambiance plan. Au choix, il y a le soir, le midi ou la nuit.

### ● BATAILLES RUSH:

Quand tu mets sur OFF, même en cas de succès d'un des combattants, la bataille RUSH ne se produit pas.

### ● PROJECTION:

Quand tu mets sur OFF, même si tu fais une projection, tu es obligé de te déplacer dans un endroit déterminé.

### ● EFFETS SPECIAUX — MUSIQUE:

Avec les effets spéciaux, tu as les bruitages du jeu, sur "Musique" tu peux entendre les musiques.

# LES ECRANS

## <ECRAN NORMAL DE BATAILLE>



### ATTENTION AU COMPTEUR EN HAUT DE L'ECRAN

Surveille les indications affichées par le compteur en haut de l'écran. Quand le compteur de vie jaune d'une forme rectangulaire affiche 0, tu as perdu.

### COMPTEUR DE VIE

Il affiche la force du personnage et la synthèse de l'énergie. Quand il décline dans une zone à risques, il devient rouge.



#### VALEUR DE VIE

C'est l'affichage en valeur numérique du compteur de vie.

#### COMPTEUR DE PUISSANCE

Quand on appuie simultanément sur Y et B pour le faire augmenter, une fois atteint le maximum, la valeur de la vie est restaurée.

### CROISSANCE ET DECROISSANCE DU COMPTEUR DE VIE

Lors d'une attaque ennemie en cas d'utilisation de la technique des coups spéciaux, la valeur du compteur baisse. Toutefois, une pression simultanée des boutons Y et B permet de restaurer petit à petit la valeur du compteur.



## <POUR CES ECRANS>

### APPARITION D'UNE LUMIERE BLEUE ET ARRET SUR ECRAN UNE SECONDE

C'est dû à la validation de la technique "annulation de garde". C'est une technique très efficace pour riposter en abrégant les mouvements de la garde. Au moment où l'attaque ennemie est à son apogée, cela déclenche la commande des coups spéciaux.

### LE PERSONNAGE COMMENCE LE COMBAT SPONTANÉMENT.

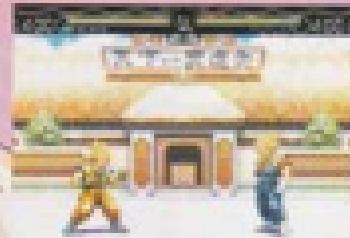


Quand toi et ton ennemi donnez des coups de poing ou de pied simultanément, cela déclenche la bataille rush.

Les fonctions des batailles rush changent selon qu'il s'agisse d'un combat sur terre ou dans l'air. (Cf page 7).



Le compteur de vie vire au rouge, pour indiquer que la défaite est proche. Mais même dans les situations les plus critiques, on peut encore croire à la chance.



# LES NOUVEAUTÉS DU JEU

Nous te présentons trois des éléments dont est doté ce jeu de combat. La technique 3D, la projection, et la bataille rush qui font partie intégrantes des batailles.

## TECHNIQUE 3D

En utilisant les commandes ci-dessous, tu obtiens une technique en relief qui te permet de combattre un adversaire avec un personnage qui se déplace du fond vers l'avant.



POUR UN PERSONNAGE VERS LA DROITE

POUR UN PERSONNAGE VERS LA GAUCHE

R + B OU Y

L + B OU C



## PROJECTION

Selon la commande utilisée, tu peux projeter l'adversaire sur une autre scène de combat.



### PROJECTION LATERALE

Ces commandes s'appliquent pour un personnage tourné vers la droite. S'il est tourné vers la gauche, il faut faire l'inverse.



### VOL ASCENDANT



### COMBAT VERS LE BAS



### BUSH BATAILLES

\*Tu ne peux te déplacer que vers le champs de bataille que tu as sélectionné dans l'écran de sélection des scènes.

Se produit en cas de coup de poing ou de coup de pied envoyés simultanément. Consulte la page 7 pour plus de détails sur les fonctions.



# 孫悟空



## SANGOKU

Combattant pour la justice, j'ai sauvé bon  
nombre de mondes. Jouissant d'une force  
illimité, j'écrase les uns après les autres les  
ennemis qui me barrent la route.

## PERSONNAGES & COMMANDES



Toujours prêt, je suis le plus fort des guerriers supersaiens. Mes techniques de coups de pied sont primordiales. Je suis réputé pour mes actions toujours adaptées aux circonstances et mes attaques très rapides.



## SANGOKU

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est tourné vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
GENOU KICK	++ + B
DANCING KICK	++ + B
MEGA KICK	++ + B
TRANSPERCANTE	++ + + + A
GOKU KICK	(En saut) ++ + B
KAMEHAMEHA	++ + A
SUPER KAMEHAMEHA	++ + + A
GLISSADE DE CÔTE	B + B (L quand vers la gauche)

# ベジータ

## VEGETA

Pour atteindre ma force, il suffit d'être un combattant diabolique né vivant que pour les combats. De par mon caractère d'élite, je suis fier et fort et même si je fais peu de cas des moyens, j'ai l'âme d'un vrai Saien.



# PERSONNAGES & COMMANDES



Je dispose de nombreuses techniques de combat aux mouvements rapides et répétés. Je suis actionné par des fonctions simples et rapides.



## VEGETA

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est tourné vers la gauche, c'est l'inverse)

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
SUPER ATTAQUE	↑ + B (Valider 3 fois)
SONIC KICK	↑ + + + B
BOMBE SAUTANTE	↑ + + + Y
COUP DE GRISOU	↑ + + + Y
VOLEE BALLE	↑ + + A
ECLAIR DEMON	↑ + + A
RAYON VEGETA	↑ + + + A
COUDE SAIEN	B + Y (L quand vers la gauche)

# ゴテンクス



## GOTRUNKS

Je suis la fusion de Sangoku et de Trunks. Je suis un guerrier orgueilleux et égocentrique. En raison de ma possibilité de me transformer en super-saiyen 3ème transformation, je peux être une menace même pour Sangoku et Vegeta.



Grâce à mon nom étrange et mes coups spéciaux qui sont d'une très grande force, je me ris de mon adversaire. Je suis le personnage spécialisé dans les coups très changeants.



### GOTRUNKS

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
TÊTE GLISSANTE	★ + Y
T'ES QUASI MORT	★ + Y (Durant tête glissante)
ROULEMENT TONNERRE	★ + Y
ATTAQUE DE SANGLIER	★ + Y
VOLEE BAILLES	★ + A
KIKOHA	★ + A
LE KAMIKAZE FURTIF	★★ + A
BATTE DE TÊTE	B + Y (L quand vers la gauche)

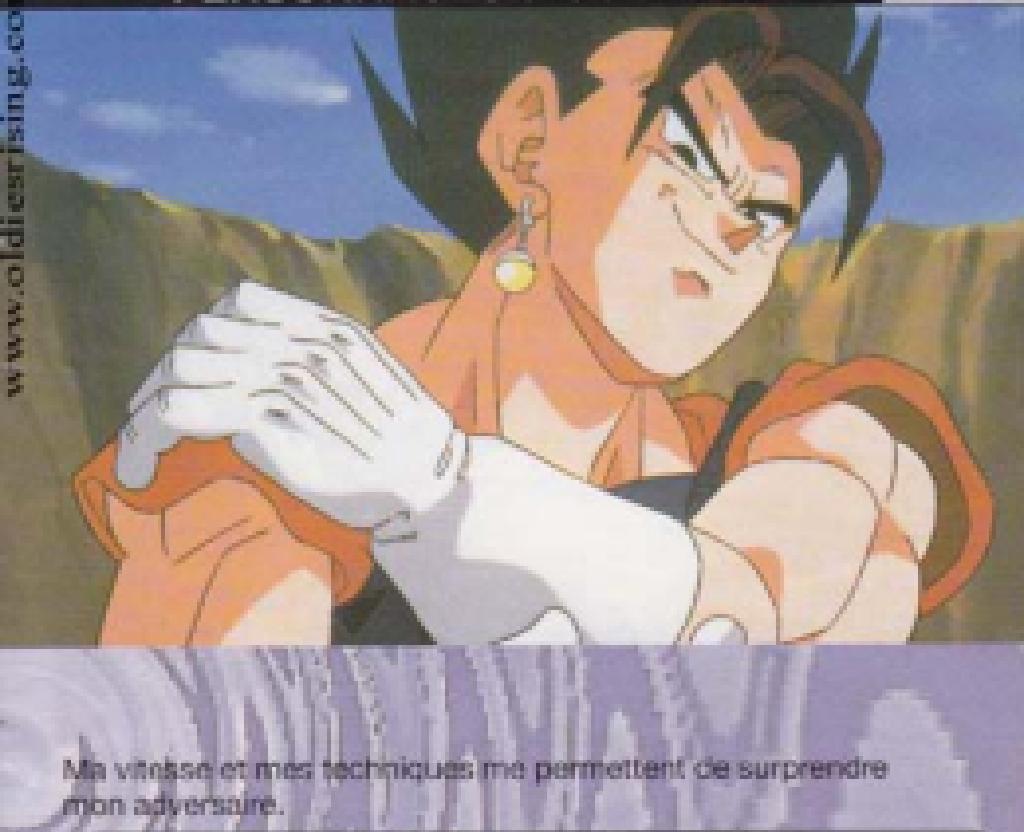
# ベジ ジ ト

## BEJITO

Je suis un guerrier cruel né avec l'aspect de Vegeta et Goku grâce au potala hérité du grand kakoh. Mon esprit d'analyse et ma force me permettent de surpasser tout combattant. Je dispose des techniques de coup de pied de Sangoku et de coups de poings de Vegeta.



# PERSONNAGES & COMMANDES



Ma vitesse et mes techniques me permettent de surprendre mon adversaire.



## BEJITO

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
COUP DE TALON FACIAL	++ + B
COMBINAISON BEJITO	++ + B
COUDE POING	++ + Y
DOUBLE COUP DE PIED BEJITO	++ + (B) (En saut)
TRIBALLES	++ + A
ECLAIR BEJITO	++ + A
KAMEHAMEHA	+++ + A
ATTAQUE 3D	B + B (L quand vers la gauche)

# 孫悟飯



## SANGOHAN

J'exalte dans les coup de poing et surtout dans la technique des coups de pied héritée de mon père. Mes techniques répétées en série sont une merveille.



### SANGOHAN

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
ATTAQUE GENOUX	→ (En.) ← + ⓧ
COUPE JAMBE AERIEN	↑ (En.) ↓ + ⓧ
MULTIPOINGS	→ (En.) ← + ⓧ
COUP DE PIED AILE	→ → + ⓧ (En saut)
VOLEE BALLE	↑ + ⓧ
MASENKO	↑ + ⓧ
KAMEHAMEHA	→ → + ⓧ
ILLUSION COUP DE GENOUX	Ⓑ + ⓧ (Ⓛ quand vers la gauche)

ピ  
チ  
コ



## SATAN PETIT COEUR

Avec des techniques libres qui exploitent les caractéristiques de mon corps, j'ai pour spécialité de pouvoir bloquer les mouvements de mon adversaire.



### SATAN PETIT COEUR

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
BRAS MIRACLE	++ + (Y)
BRAS MIRACLE ACCROUPI	++ + (B)
COUP MYSTIQUE	+ + (Y)
COUP DE PIED AILE	++ + (B) (En saut)
ENERGIE TELEGUIDEE	++ + (A)
VIRULENTE	+ + (A)
MAKANKO	++ + (A)
COUP DE PIED SUPERSONIQUE	(R) + (B) (L) quand vers la gauche)

フリーザー



## FREEZER

J'utilise à bon escient dans les combats ma queue, mes jambes et l'énergie de mon ki. L'un de mes atouts est qu'on ne peut suivre mes mouvements.



### FREEZER

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIALS	FONCTIONS
DEFERLANTE EXPLOSIVE	++ + Y
ENERGIE DU DEMON	++ B (En saut)
COUPE FREEZER	++ Y
JASENKO	++ + B (En saut)
DISQUE TELEGUIDE	++ + A
BALLE DU DEMON	++ + A
VAGUE ENSORCELEE	++ + A
DOUBLE COUP DE PIED	B + B (L quand vers la gauche)

セル



## PERFECT CELL

Je suis l'exemple même du soldat qui s'appuie sur sa force. J'inflige des mouvements rapides et imprévus à mes adversaires.



### PERFECT CELL

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
TRIPLE JET DE FLAMMES	↑ + (Y)
ATTAQUE DE PETIT CELL	←↑←↑← + (B)
COMBINAISON CELL	↑ + (Y)
FLECHE NEGATIVE	↑↑ + (Y) (En saut)
LA TRANSPERCANTE	←↑←↑← + (A)
KAMEHAMEHA	↑ + (A)
MEGA KAMEHAMEHA	↑↑ + (A)
GIGA COUP D'EPAULE	(R) + (Y) (L quand vers la gauche)

ミスター!  
—

## BOUBOU

Je peux me battre grâce à mes mouvements en apparence d'une rapidité inimaginable et à la force de mon corps monstrueux.



### BOUBOU

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
PRESSION HANCHES	++ (B) (En saut)
GALAXIE FORCE	++ (En.) ++ + (Y)
SUPER POWER	++ (En.) + + (Y)
HANCHE TORNADE	++ (En.) ++ + (B)
TRIBALLES	++ + (A)
BOMBE BOUBOU	++ + (A)
BOUBOU HA	++ + + (A)
BOMBE VOLANTE	(B) + (B) ((L) quand vers la gauche)

ブル



## GIGABOU

En dépit de ma petite taille, j'en impose.  
Ma qualité réside dans tous les combats où  
mon élasticité peut s'exercer.



### GIGABOU

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.  
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
CERF VOLANT	↑ + Y (En saut)
PLACAGE ENROULANT	↑ + Y
COUP DE PIED MAGIQUE	↑ + Y ou B ou A
TENTACULE ELASTIQUE	↑ + Y
LA TRANSPERCANTE	++ + + + A
GIGABOU HA	↑ + A
BALLE DU POUVOIR	++ + A
METAMORPHOSE	R + Y (L quand vers la gauche)

# TECHNIQUES POUR VAINCRE

Comme on est très proche du combat réel, le mode de combat change également comparativement aux autres séries. C'est la raison pour laquelle nous allons t'expliquer quelques technique secrètes de victoire.

## No. 1

### INFLIGER UNE PRISE AVEC L'ANNULATION DE LA GARDE

Lorsque ton adversaire effectue une série de coups, mets-toi en garde puis rapidement valide une de tes attaques (type enchainement). Simultanément à la fin de l'attaque ennemie, ta technique secrète survient.  
**LA MEILLEURE DEFENSE EST L'ATTACUE!**

## No. 2

### ESQUIVER UNE ATTAQUE ENNEMIE PAR UNE PRISE 3D

Selon l'utilisation de la technique 3D, tu peux décaler la position de combat de ton adversaire ou esquiver un de ses coups spéciaux.



## No. 2

### INFLIGER DES BLESSURES EN SERIE GRÂCE À DES COUPS RAPPROCHÉS

Pour un adversaire à proximité, si tu donnes des coups de pied ou de poings répétés, en infligeant trois ou quatre attaques successives, le rendement est bien meilleur.



**ENCORE BIEN D'AUTRES TECHNIQUES!  
A TOI DE LES EXPERIMENTER!!**

# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux!

Pour vous, il fera l'impossible!

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

## POUR NOUS CONTACTER:

### EN FRANCE

**(01) 36 68 77 55**

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24.

**3615 NINTENDO**

### EN BELGIQUE

**02/478.92.08**

DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H

"Il est possible également de retrouver quelques astuces sur le site Internet Bandai"

**HTTP://www.bandai.fr**





BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

## GARANTIE LIMITÉE A 90 JOURS

### Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.  
B.P. 201- ERAGNY  
95614 CERGY PONTOISE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,  
appelez la HOTLINE NINTENDO au 02-478.92.08  
du lundi au vendredi de 14h à 18h.

FRANCE SEULEMENT

## **GARANTIE LIMITÉE A 90 JOURS**

### **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

**BANDAI S.A.  
B.P. 201- ERAGNY  
95614 CERGY PONTOISE**

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,  
appelez la S.O.S. NINTENDO au 01 36687755.

Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur 7.

OSATO STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION  
OBANDAI 1996  
LICENCED BY NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON